

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

School of Computer Science

Jurusan Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Genap tahun 2011/2012

GAME ELIZABETH VS DARK VADER

Alwin Maulana 120055190

Arie Christianto 1200976560

Fariz Abdan Khairurrizal 1200997855

Kelas/Kelompok : 08 PBT / 10

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah menganalisa dan merancang *game* untuk *platform* PC yang bergenre *action* dan menciptakan *game* yang menghibur, dan juga mengajarkan nilai-nilai moral dan persahabatan. Metode Penelitian yang digunakan dibagi menjadi 2 tahap yaitu metode analisis dan metode perancangan. Metode analisis yang digunakan berupa kuesioner dan studi literatur. Metode perancangan yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi *game* dengan genre *action* berbasis *flash* yang bertema kepahlawanan juga mengajarkan nilai-nilai moral dan persahabatan. Simpulan yang dicapai adalah *game* ber-genre *action* untuk PC yang dibuat ini dapat menghibur dan mengajarkan nilai – nilai moral dan persahabatan sekaligus melatih kemampuan gerak cepat atau *reflex*.

Kata Kunci

Aplikasi, *Action Game*, SDLC, flash